SUPLEMENTO ESPECIAL - Nº 1

HOBBY CONSOLAS

Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con la revista HOBBY CONSOLAS Nº 80

Revista in... ...egos para consolas

COPA DEL MUNDO: FRANCIA `98

El juego oficial del Mundial de fútbol



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

El mito prepara su regreso

Las consolas también viven la fiebre

KICK OFF

MUNDIAL `98

WORLD LEAGUE SOCCER

ADIDAS POWER SOCCER

SUPER MATCH SOCCER

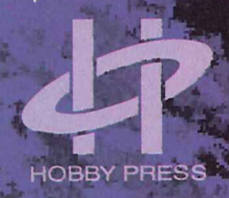


REPORTAJE

Los mejores juegos de fútbol de la historia

Los simuladores de fútbol preparan su asalto

¡¡A POR LA COPA!!



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro, Jonathan Dómbriz
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
David Lillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad:
Mónica Marín
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11.200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Especial Fútbol

Sumario



PARA HOMBRES QUE NO SÓLO PIENSAN EN LAS MUJERES.





Si te obsesiona el fútbol, prepárate para una nueva sensación: World League Soccer 98. El último partido para tu Sega Saturn con todos los alicientes que siempre imaginaste. Diferente, con los mejores gráficos y los movimientos más reales. Irrepetible, porque nunca jugarás dos partidos iguales. Y único, por su sistema de inteligencia artificial que siempre responde adecuadamente a tus movimientos. Así que configura a tus jugadores, prepara tu estrategia y salta al campo con World League Soccer 98. Un consejo: quítate todo de la cabeza y piensa sólo en ganar.







El Mundial de bolsillo. *Proeinsa tiene previsto sacar hacia el mes de julio la versión para Game Boy del «Copa del Mundo 98». Como era de esperar el juego está siendo desarrollado por THQ quien nos ofrecerá la posibilidad de jugar con todas las selecciones del mundial además de presentar un buen número de nuevas opciones.*

La estrategia del balompié.

En la lista de lanzamientos de Psygnosis aparece un título en principio muy atractivo: «PFA Soccer Manager». Como podéis imaginar se trata de un juego de fútbol que nos ofrecerá la posibilidad de convertirnos en presidentes de un club. Vamos, algo así como el «PC Fútbol». La mala noticia es que si nadie lo remedia el juego sólo tendrá la liga inglesa.

Konami se une a la linea Platinum. *Muy pronto Konami va a poner a la venta la versión Platinum de su genial «ISS Pro», un simulador de fútbol considerado como lo mejor de lo mejor y que su nuevo y especialísimo precio le puede volver a poner en la picota. Ya sabéis, fútbol del bueno a un precio inmejorable.*

Y más fútbol de metal.

Tampoco está de más recordar que la primera parte del divertidísimo «Actua Soccer» de Gremlin se encuentra en la linea Platinum al irresistible precio de 3.490 pts. Este juego ofrece una jugabilidad fácil y mucha diversión, aunque esté un poco lejos de los grandes simuladores.

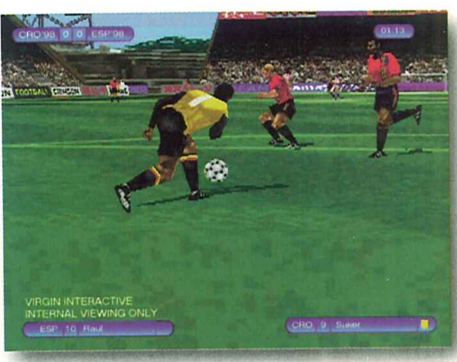
Electronic Arts pretende ganar a Lara por piernas.

Según una información publicada por el semanario CTW, podría quedarle poco tiempo a «Tomb Raider 2» como juego más vendidos de los últimos años, ya que Electronic Arts pretende quitarle la primera posición con su «World Cup». Según los últimos datos, el juego podría vender en toda Europa 2.3 millones de ejemplares en las primeras 10 semanas, superando el millón y medio que logró el mítico título de Eidos. A ello contribuirá, sin duda , la espectacular campaña publicitaria que EA ha dedicado a este juego (nada menos que 10 millones de dólares), y el hecho de que aunque las extremidades inferiores de la señorita Croft siguen siendo las de mayor calidad, las 44 piernas de los futbolistas dan sin duda mucho más juego. ¿O no?

«Viva Football»: la aportación de Virgin a los simuladores.

TRAS EL VERANO CONTINUARÁ LA FIEBRE POR EL FÚTBOL

A un mes escaso del mundial la oleada de títulos futbolísticos no deja de aumentar. Las compañías están apurando hasta el último momento, y no todas van a llegar a tiempo al evento. Y eso es lo que parece que le va a pasar a Virgin que cuenta con un simulador de lo más atractivo, pero que seguramente no salga a la venta hasta después del verano. Pese a ello no podemos dejar de mencionar que «Viva Football» es uno de los títulos futboleros más prometedores del momento gracias a las nuevas técnicas de captura de movimientos empleadas en su desarrollo y que parecen garantizar espectáculo y jugabilidad. Nos permitirá jugar con cualquier selección de los mundiales comprendidos entre 1962 y 1998 por lo que incluirá un buen número de equipos (987) y jugadores (16.224). Interesante, ¿verdad?



Las animaciones de los futbolistas serán uno de los puntos fuertes de un juego que además se podría convertir en un homenaje a los mundiales de fútbol.





Gremlin prepara un título para futuros Clementes.

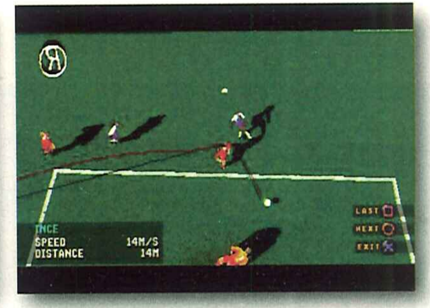
«PREMIER MANAGER'98», YA PUEDES ENTRENAR EN PLAYSTATION

«Mis chavales van a partirse el pecho para ganar el partido» es lo que escucharás declarar a los entrenadores durante el mundial. Si quieres ser tu el entrevistado estáte atento a «Premier Manager'98», porque te dará todas las facilidades para hacerte cargo como entrenador del equipo que más te guste. Podrás elegir entre todos los equipos reales de las ligas más relevantes, o entre todas las selecciones nacionales que participan en el mundial, y llevarlos a la gloria gracias a tu astucia como entrenador y director técnico. A la extensa base de datos, al estudio individualizado del comportamiento de cada jugador (todos reales), y la avanzada inteligencia artificial habrá que sumar el engine de «Actua Soccer 2» para el simulador. Las posibilidades parecen ilimitadas. Esperemos que no tarde en salir en nuestro país.



Podremos negociar con otros clubes para fichar a la estrella que nos hace falta ofreciendo dinero, tiempo de contrato incluso extras como la casa y el coche.





Podría ser la alternativa a «ISS 64».

Acclaim retrasa otra vez la salida de «Footbal»

El juego de fútbol de Acclaim para Nintendo 64, anteriormente conocido como «Soccer» y ahora como «Footbal», no sólo ha cambiado de nombre sino de equipo de desarrollo. Al parecer, los nuevos programadores no han encontrado el diseño del juego muy de su agrado y han decidido revisarlo a conciencia con vistas a introducir en él importantes modificaciones. Aunque de momento mantienen Septiembre como fecha de lanzamiento, lo cierto es que resulta muy difícil que lo tengan a punto para entonces, pues parece que hay mucho trabajo por realizar en tan poco tiempo. Veremos si lo consiguen, por que las imágenes que se filtran del juego resultan sumamente prometedoras.





Las compañías de videojuegos en el Calcio.

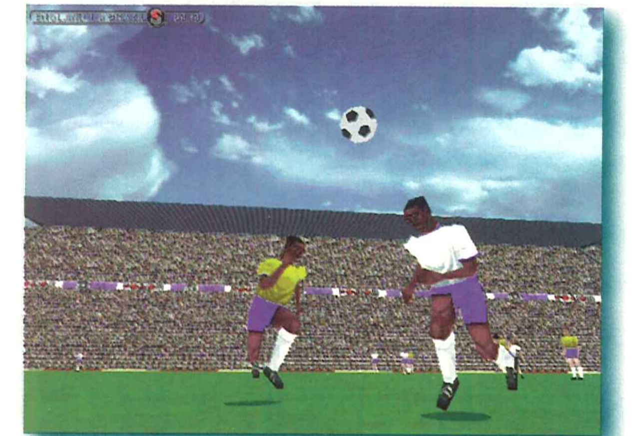
Sony en la final de la Liga de Campeones

Sony y Nintendo han apostado fuerte en la Liga de fútbol italiana aunque con desigual suerte. El equipo de Nintendo, la Fiorentina, no está completando una buena temporada; sin embargo, el equipo de Sony, la Juventus de Turín, estará en Amsterdam el próximo día 20 de mayo midiéndose en la final de la Liga de Campeones con el Real Madrid.

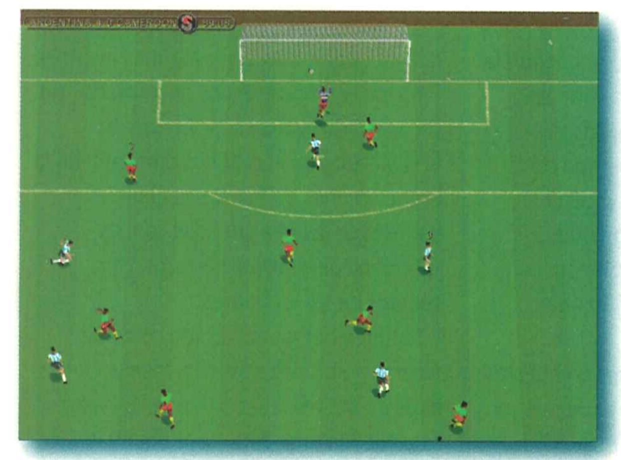
Por una vez, y sin que sirva de precedente, vamos a "no" desearle suerte a Sony y esperamos que la Copa se quede en España. Y si no, que se animen a patrocinar a algún equipo español el año que viene...







Un nuevo clásico aparecerá en PlayStation. «Sensible Soccer World Cup ´98» será editado dentro de un par de meses.

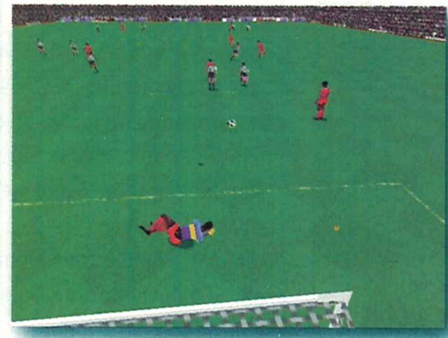


«Sensible Soccer World Cup '98», un clásico ahora en 3D.

Jugabilidad en estado puro para PlayStation

Este juego fue uno de los mitos en 16 bits, e incluso llegó a crear un bando que se enfrentó a los defensores del, por aquel entonces, también arrasador «Kick Off». Como era de suponer, «Sensible Soccer» se renueva y se traerá a PlayStation toda la diversión que le convirtió en uno de los simuladores de fútbol de mayor éxito.

Las novedades que incorporará se centrarán en su nuevo motor tridimensional, un nuevo botón para acelerar e interceptar balones (tributo a «ISS»), y más de 250 capturas de movimiento hechas con un sistema abreviado que imprimirá más velocidad de respuesta al control. Por supuesto, mantendrá una inmensa colección de equipos, todos ellos reales, y, por si tienes una multitud de amigos y una carpa de circo de sobra, también incluirá una opción que permitirá participar a 64 jugadores en un mismo campeonato. Coge el teléfono y la agenda y, cual Edu, vete llamándolos a todos mientras esperas a que GT Interactive lo ponga a la venta.





International Superstar Soccer

La genial saga de Konami, prepara su regreso

KONAMI®

El año pasado Konami alcanzó con sus versiones de «International SuperStar Soccer» para PlayStation y Nintendo 64 las cotas de jugabilidad más altas jamás vistas en un simulador de fútbol. Ante la proximidad del Mundial de Francia, Konami trabaja en nuevas entregas de esta serie. Algunas de ellas acaban de salir en Japón y otras están recibiendo sus últimos retoques para su adaptación al mercado europeo.



Este es el nuevo aspecto que presentará el menú principal del juego. Como veis, además de la liga mundial y la copa, el juego volverá a contar con el interesante modo "Scenario", los entrenamientos y los penalties.



En las repeticiones podremos seguir haciendo auténticas virguerías, aunque contaremos con más ángulos de cámara y nuevas perspectivas para disfrutar de imágenes aún más impresionantes.

Objetivo: Superarse a sí mismo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Formato: Nintendo 64 **Lanzamiento:** Septiembre

«ISS 64» es el mejor simulador de fútbol para Nintendo 64 aparecido hasta la fecha. Konami se enfrenta ahora a un dificilísimo reto: superar su anterior y maravilloso trabajo.

Para conseguirlo ha optado por seguir la lógica más aplastante: si una fórmula funciona, repítela. De esta forma, la compañía japonesa está tomando como base su excepcional «ISS 64» y está desarrollando un nuevo juego que, manteniendo la misma filosofía de "jugabilidad total", será mejorado en todos su aspectos técnicos.

En estos momentos tenemos en nuestras manos una "beta" en la que podemos ver un «ISS 98» desarrollado al 80%. Y ya hemos podido descubrir algunas mejoras. Para empezar nos hemos encontrado con un apartado gráfico sensiblemente actualizado, en el cual nos han llamado la atención unas animaciones geniales, sobre todo las relacionadas con las intervenciones de los porteros y los regates de los jugadores.

También hemos apreciado cómo las figuras de los futbolistas presentan un aspecto más detallado. Además, y esto sí que es toda una sorpresa, Konami incluirá

Esta versión para N64 está casi acabada, pero Konami quiere esperar a lanzarla al tiempo que la de PlayStation.



Novedades en todos los aspectos



GRÁFICOS. *Los jugadores y los estadios presentarán un diseño bastante más detallado.*



ESTADIOS. *Esta vez contaremos con 9 estadios, incluido el que acogerá la final del Mundial de Francia.*



NUEVAS FLECHAS. *En los saques a balón parado, las flechas indicativas presentarán un nuevo aspecto.*



NUEVOS MENÚS. *El juego está recibiendo una "capa de pintura" en todos los menús.*



OPCIONES. *Dentro del apartado estratégico, podremos ver alguna opción nueva.*



VISTA FRONTAL. *A las cámaras de la primera parte se les unirá esta nueva vista desde detrás de las porterías.*













No contentos con la habilidades con las que contaban los jugadores en la pasada edición, Konami ha decidido incluir más gestos técnicos en esta próxima versión. Ahora podremos ver a los jugadores realizando espectaculares y preciosistas toques de balón, capaces de dejar con la boca abierta a sus rivales... y a nosotros mismos. Tan sólo hará falta practicar un poquito para jugar como los mismísimos Ronaldos, Romarios y demás astros del balón.

una nueva vista vertical, la cual nos permitirá seguir las evoluciones del juego desde detrás de las porterías. Todo esto, añadido a mejoras en la rapidez y la inteligencia artificial de los equipos controlados por la consola, conseguirán imprimirle a los partidos un aire nuevo.

Igualmente, se están cambiando los menús, se introducirán algunas nuevas opciones tácticas y se ofrecerá un repertorio de estadios mucho más amplio, en el que tendrá cabida el mismísimo estadio de Saint Denis, donde se disputará la finalísima de la Copa Del Mundo.

En «ISS 98» tendremos a nuestra disposición 52 selecciones nacionales, que si bien seguirán sin contar con los nombres reales de los jugadores, esta vez tendrán cierto parecido (Reull por Raúl y cosas así).

Como veis, Konami está decidida a que su juego se convierta en el auténtico campeón del género.

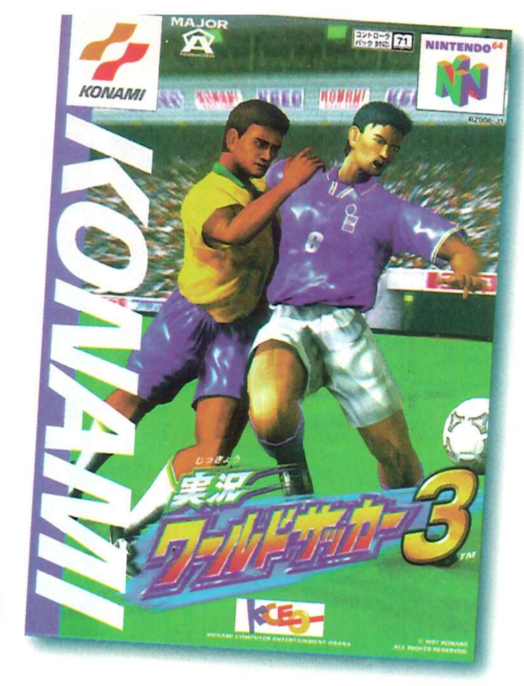


«ISS 98» seguirá siendo un juego de fútbol espectacular y de una jugabilidad increíble. Konami seguirá apostando por el mismo estilo de juego de siempre.

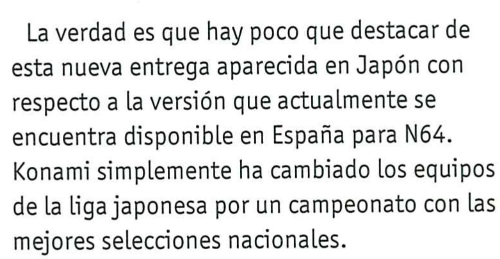
Un Mundial a la medida de Japón.

JIKKYOU WORLD SOCCER 3

Formato: N64 **Lanzamiento:** Ya en Japón



Esta versión de «ISS» que acaba de aparecer en Japón es un juego muy similar al que conocemos en Europa.





Esta entrega para N64 que ha salido en Japón es un paso intermedio entre el «ISS64» que todos conocemos y el próximo «ISS 98», que saldrá en unos meses.

La peculiaridad de esta versión es que se han cambiado las ligas japonesas por las selecciones más importantes del mundo. El juego en sí es prácticamente igual a la anterior entrega.

La verdad es que hay poco que destacar de esta nueva entrega aparecida en Japón con respecto a la versión que actualmente se encuentra disponible en España para N64. Konami simplemente ha cambiado los equipos de la liga japonesa por un campeonato con las mejores selecciones nacionales.

Más que de una nueva versión se trata casi de una actualización, con algunas nuevas animaciones y movimientos, pero cuya mayor novedad radica en la posibilidad de jugar un campeonato mundial.

De esta manera, en este cartucho nos encontramos con la inigualable jugabilidad de siempre y con el mismo repertorio de opciones, el cual, si bien cojea en el apartado de los equipos y modos de juego, se destapa en lo que se refiere a opciones de configuración y repertorio de posibilidades tácticas y estratégicas. Argumentos suficientes como para que este título siga siendo el juego de fútbol más popular en Japón hasta la llegada de la versión para el Mundial 98, que tal vez adelante su lanzamiento en este país.

Este título para Nintendo 64 no será editado en España.



En los entrenamientos podremos perfeccionar nuestra técnica ensayando los lanzamientos de faltas directas con barrera, los cuales nos puede proporcionar más de una victoria. Estos ensayos resultan tan divertidos como el propio partido.



Disfrutar de las celebraciones de los goles en este juego sigue siendo toda una gozada. Konami se ha encargado de incluir gestos muy propios de los grandes jugadores de todo el mundo, buscando una vez más la complicidad con el usuario.







La liga de las "estlellas".

WINNING ELEVEN 3

Formato: PlayStation **Lanzamiento:** Ya en Japón

Los equipos de la liga japonesa protagonizan este genial simulador para PlayStation en tierras niponas. Este juego adaptado será el próximo «ISS» que veremos en España.





Además de todos los ángulos de cámara desde una perspectiva horizontal, este juego cuenta con esta vista desde detrás de la portería, la cual nos permite realizar un fútbol de ataque de una manera más cómoda y sencilla.

Este es el juego que se está tomando como base para la próxima versión de «ISS» para PSX que llegará a Europa, con la diferencia de que se cambiarán los equipos de la liga japonesa por las selecciones mundialistas.

Como hemos podido comprobar, «Winning Eleven 3» es un excelente simulador, capaz de reflejar con realismo toda la magia del fútbol, pero sin descuidar con ello la jugabilidad característica de esta saga.

La verdad es que la filosofía de juego es muy parecida a la que vimos en «ISS Pro», aunque en esta versión se aprecian notables mejoras técnicas, sobre todo -cómo no- en las animaciones de los jugadores.

Este CD incluye todos los equipos de la liga japonesa -de la que tiene la licencia oficial-, con los nombres reales de los jugadores, incluidos Salinas y Beguiristain (muy bien pronunciados por el locutor, por cierto).

Lo malo es que esta conversión está aún en pañales, por lo que no llegará España a tiempo para el Mundial de Francia.

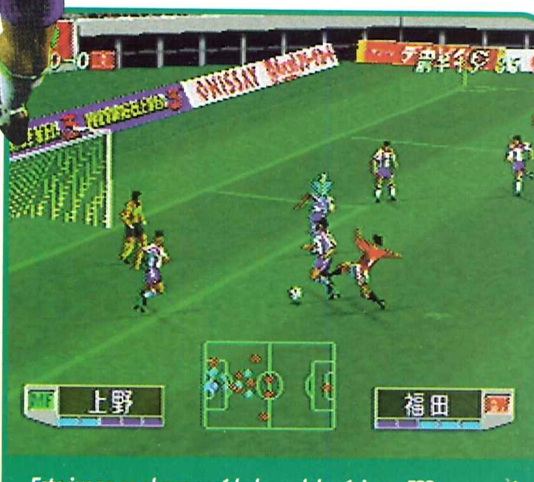


Esta entrega cuenta con todos los equipos de la liga japonesa, con los nombres reales de sus jugadores. La versión que saldrá en Europa en unos meses incluirá las selecciones nacionales que participarán en el Mundial.



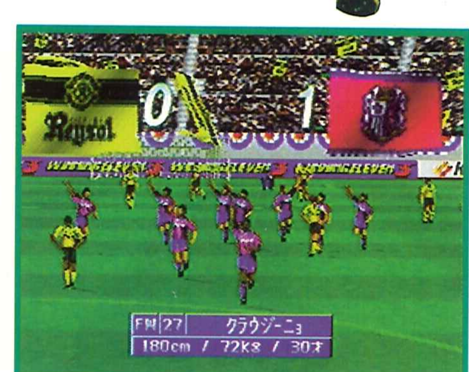
Este juego ofrecerá una jugabilidad aún mayor que el genial «ISS Pro», lo cual se ha conseguido añadiendo un mayor número de animaciones a los jugadores. ¡Nos parecerá estar viendo un partido real!

La nueva entrega de «ISS» para PSX no llegará a Europa hasta septiembre.



Este juego es el que será la base del próximo «ISS» que será editado en España para PlayStation. La conversión europea apenas se ha iniciado, por lo que Konami España no cree que veamos el juego por estos lares antes del próximo mes de septiembre. Así pues, paciencia, amigos.





Namco apuesta por el fútbol una vez más, pero esta vez lo hace desde un planteamiento radicalmente diferente al de cualquier otro simulador de este deporte: quiere que sintamos lo que siente un jugador en el campo.

LIBERO GRANDE

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: NAMCO.

Otra forma de ver el fútbol

La fiebre por el fútbol está invadiendo Japón, sobre todo desde la victoria del equipo nacional sobre Brasil en las pasadas Olimpiadas y su reciente clasificación para el próximo mundial.

Por eso, una compañía tan prestigiosa como Namco ha vuelto a apostar de nuevo por el deporte rey -ya tuvo contacto con él en las versiones de su «Prime Goal» para Super Nes y PlayStation- con un revolucionario juego que ya se encuentra en los salones japoneses en su versión arcade.

Lo de revolucionario no es gratuito. Namco pretende apostar por un sistema de juego muy novedoso que hasta ahora no habíamos visto en ningún otro juego de fútbol. Este sistema consiste en que el usuario sólo controla a un jugador en concreto de su equipo, elegido previamente antes de empezar el partido, y con él realiza y experimenta todas las situaciones que vive cualquier jugador en un terreno de juego. Esto quiere decir que debe desmarcarse, pedir el balón, pasarlo, tirar a puerta o defender cuando sea necesario. Sus otros compañeros le ayudarán dentro de sus posibilidades y tomarán decisiones por su cuenta, al igual que sucede en el fútbol real.

La idea de Namco es reflejar con el mayor realismo posible las sensaciones de un jugador de fútbol en un terreno de juego. Por eso ha huido de los clásicos sistemas de los otros juegos en los que el usuario controla a cualquier jugador en posesión del balón o a

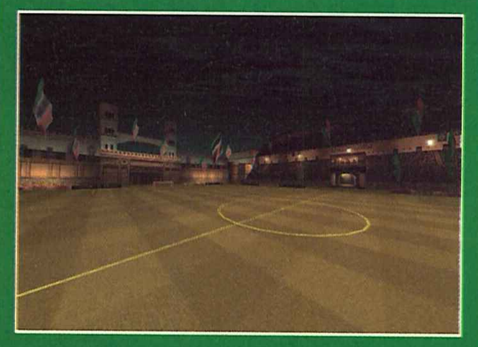
Durante todo el partido siempre dispondremos de la perspectiva del jugador que hayamos elegido. Un sistema de juego muy original



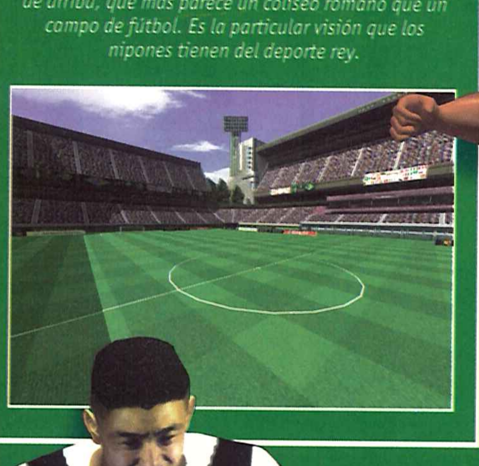


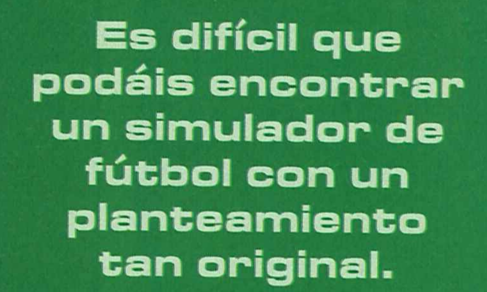






El juego incluirá muy diferentes tipos de estadios. Algunos serán tan espectaculares y cosmopolitas como el que veis abajo, y otros tan peculiares como el de arriba, que más parece un coliseo romano que un campo de fútbol. Es la particular visión que los nipones tienen del deporte rey.





Es difícil que podáis encontrar un simulador de fútbol con un planteamiento tan original.

cualquiera que elija si el contrario está atacando.

Hay que reconocer que el planteamiento es interesante, aunque por lo que pudimos ver en Japón, hay algunos aspectos que deben ser limados. A veces es difícil para el usuario situarse dentro del campo, y el hecho de que sus compañeros estén manejados por la máquina limita su influencia en el equipo. De todos modos resulta divertido, sobre todo con dos jugadores en el mismo equipo, y teniendo en cuenta que quedan todavía varios meses hasta su lanzamiento, hay que confiar en que una compañía como Namco sabrá darle el toque adecuado para completar un programa digno.

Los programadores

Yukihiko Yagi y Jun Moriwaki son los principales artífices de este juego de fútbol. Ambos han trabajado en la versión arcade del juego, y el primero de ellos también participó en la programación de «Prime Goal EX» para PlayStation. Durante la entrevista que mantuvimos con ellos en las oficinas de Namco en Japón, ambos aseguraron que no creen necesitar ningún asesor europeo para las cuestiones tácticas de este deporte. Les basta con empaparse con los videos de los partidos de los mejores equipos de Europa.







COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

Conviértete en el Campeón del Mundo

Si EA Sports nos ofreció hace unos meses la posibilidad de clasificarnos para el Mundial de Francia, ahora quiere que disfrutemos al detalle del acontecimiento deportivo del año. Para ello nos ofrece una nueva versión que incluirá a los equipos que se han clasificado para tan importante evento deportivo.

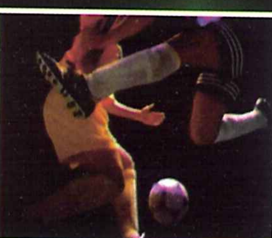
Muchos os preguntaréis qué ha podido aportar el equipo de EA Sports a su reciente «FIFA: Rumbo al Mundial 98» en tan poco tiempo. La verdad es que, a primera vista, tanto la versión de PlayStation como la de Nintendo 64 no parecen mostrar demasiadas novedades con respecto a la anterior entrega, salvo, cómo no, la de poseer un entorno orientado y dedicado a la Copa del Mundo.

Esto quiere decir que los clubes nacionales dejan su sitio a las 32 selecciones clasificadas más ocho invitadas que redondean la cifra de 40 equipos nacionales. Del mismo modo, los estadios ahora no serán los campos más importantes del mundo sino las diez sedes francesas donde se celebrarán los encuentros del mundial. Footix, la mascota del evento, estará presente en casi todas las pantallas de menús e incluso se incluirán (en la versión PSX) las ceremonias de inauguración y clausura. Dispondremos de un calendario de competición real, galardones como la Bota de Oro, nuevos comentarios en la voz de Manolo Lama y Paco González (PSX), y hasta un Trivial mundialista para amenizar los descansos. En fin, un Mundial en casa.

Sin embargo, parece ser que las aportaciones de este «Copa del Mundo: Francia 98» no van a quedarse en la mera adaptación de las opciones al Mundial de París. También se han retocado algunos aspectos que quedaron más flojos en «FIFA: Rumbo al Mundial 98».

Así por ejemplo, se está trabajando en el ajuste de la Inteligencia Artificial de los jugadores, permitiendo guardar hasta tres ►

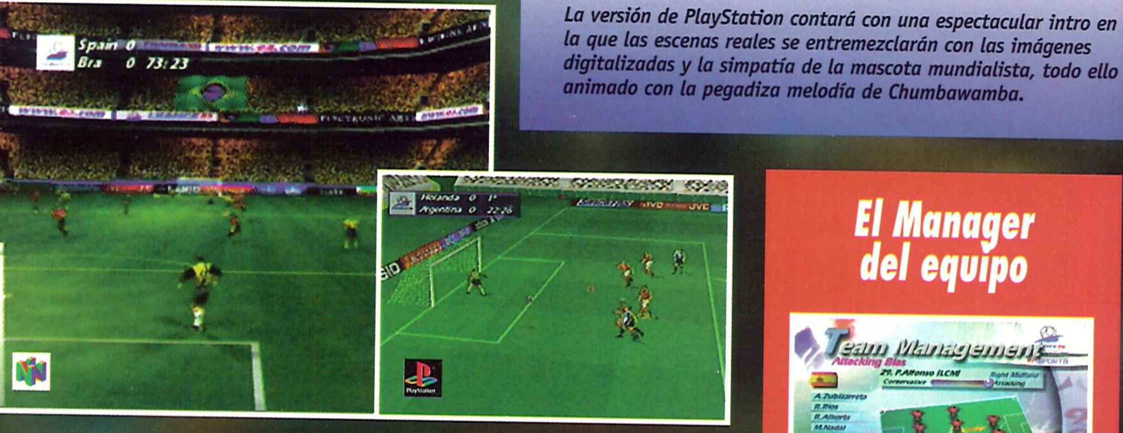






La versión de PlayStation contará con una espectacular intro en la que las escenas reales se entremezclarán con las imágenes digitalizadas y la simpatía de la mascota mundialista, todo ello animado con la pegadiza melodía de Chumbawamba.



Esta nueva entrega ofrecerá mejoras en varios apartados, especialmente en el de la jugabilidad, que ha sido ligeramente retocada.



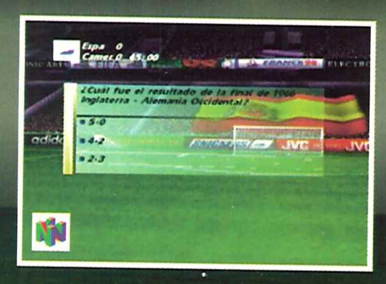






Para recrear al máximo la emoción de vivir el auténtico mundial jugaremos en las sedes oficiales del campeonato.

Cuando apenas han transcurrido seis meses desde el lanzamiento de «FIFA: Rumbo al Mundial `98», EA Sports vuelve a ofrecernos un nuevo simulador de fútbol.



Durante el descanso podremos intentar responder las preguntas de un trivial .



Una de las opciones del juego nos permitirá, una vez ganado el Mundial, jugar las finales de la historia de los mundiales con los equipos clásicos.







El Manager del equipo

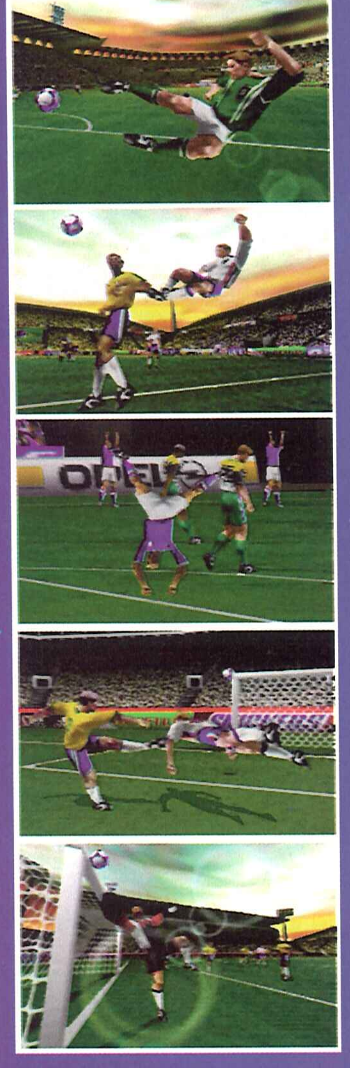


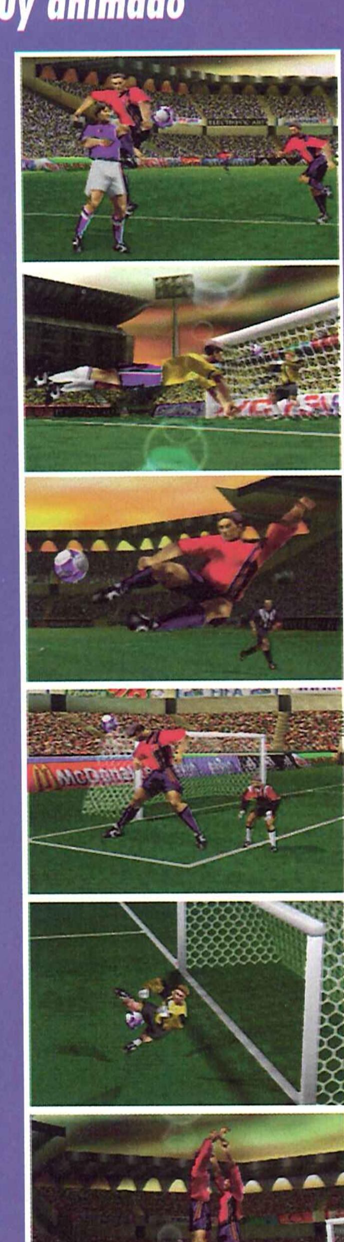




EA Sports nos tiene acostumbrados a disfrutar de un buen número de opciones de control y configuración de los equipos para que podamos sentirnos jugadores y entrenadores a un tiempo. Esta no será una excepción y podremos elegir el estilo de juego de nuestra selección.

Un juego muy animado



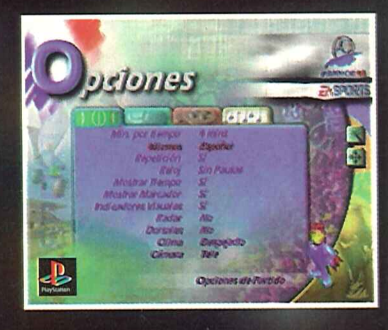


Esta nueva entrega ofrecerá -en ambas versiones-, un número mayor de animaciones, sobre todo las relacionadas con las reacciones de los jugadores. Entre estas animaciones resaltan las nuevas celebraciones de los goles, en las cuales veremos una mayor interacción entre los distintos futbolistas.

También se han trabajado mejor las técnicas de captura de movimientos, con el fin de conseguir que los distintos remates resulten más ágiles y realistas.



Lo más interesante del juego será poder recrear el Mundial de Francia siguiendo los pasos de nuestra selección.



Clima, tiempo, idioma, repeticiones, cámaras, dorsales... un amplio abanico de opciones antes de cada encuentro.



La posibilidad de recrear el Mundial hasta el más mínimo detalle.

Al tratarse del juego que dispone de la licencia oficial de la F.I.F.A., tendremos a nuestra disposición todas las selecciones nacionales con los nombres reales de sus jugadores.



Al final de los periodos podremos estudiar unas completas estadísticas de todo lo que ha acontecido en el juego.



Se han intentado ajustar nuevamente los controles para que podamos disfrutar de un juego mucho más fluido.

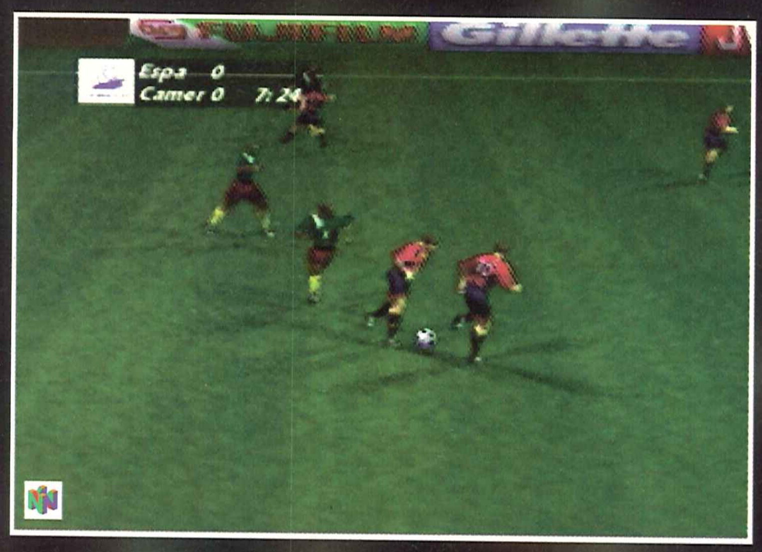
➤ tácticas distintas que podrán emplearse en cualquier momento del juego. La jugabilidad, que ya fue ajustada en la anterior entrega, ha sido nuevamente revisada, trabajando en la configuración de los mandos para una mayor facilidad de uso.

También el aspecto gráfico va a recibir una ligera renovación que se va a traducir en una reproducción casi perfecta de los uniformes oficiales, más texturas y polígonos para las caras de los jugadores y más detalles individuales (por ejemplo, Alfonso juega con botas blancas).

Igualmente se ha aumentado el número de animaciones, lo que permitirá que los remates sean más dinámicos, con más riqueza de movimientos. Habrá más celebraciones, más secuencias animadas (como la preparación de un corner) y más interacción del público, que incluso ondeará las banderas en el caso de N64.

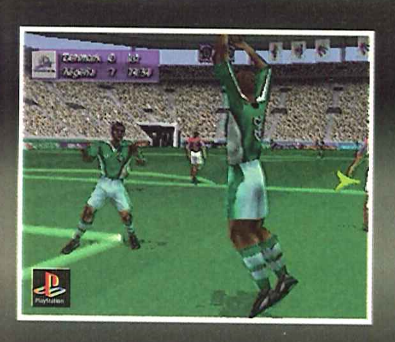
Vamos, que todo parece indicar que este «Copa del Mundo: Francia 98» colmará las expectativas de quienes quieran vivir en su propia piel toda la emoción del Mundial.

Ahora bien, lo que deberemos estudiar más detenidamente cuando tengamos la versión final es si todas estas aportaciones han sido suficientes como para justificar la edición de este nuevo juego, apenas seis meses después del lanzamiento del anterior «FIFA: Rumbo al Mundial 98». De momento, en el cambio hemos perdido todas las ligas y lo que ello conllevaba, como las opciones de mercado de jugadores y edición de equipos. Veremos.









Un mayor ajuste gráfico en las técnicas de renderización y captura de imágenes hará ganar en espectacularidad al juego.



¿Hasta que punto aportará novedades suficientes con respecto al reciente «FIFA 98»?

Podremos disfrutar de la acción desde ocho cámaras diferentes, algunas casi idénticas a una retransmisión televisiva.







Cualquier pausa en el juego servirá para que nos ofrezcan alguna estadística, como el tiempo de posesión de balón. Un detalle más del realismo del juego.





Entrenando se llega a la gloria







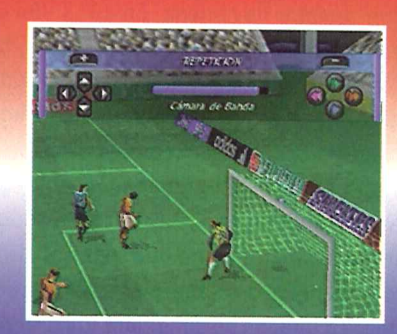
Controlar todas las opciones de este simulador no resultará una tarea sencilla, por lo que no estará de más probar a entrenar algunas jugadas. Esta opción en casi idéntica a la que ya pudimos ver en «FIFA: Rumbo al Mundial 98».



Podremos elegir cualquier clima, por muy improbable que sea la nieve en Junio.







Como ya es habitual en casi todos los juegos deportivos, las dos versiones contarán con una moviola que nos permitirá ver las repeticiones a cualquier velocidad y desde cualquier punto de vista.

World League Soccer'98

Nuevas ideas con la jugabilidad de antaño

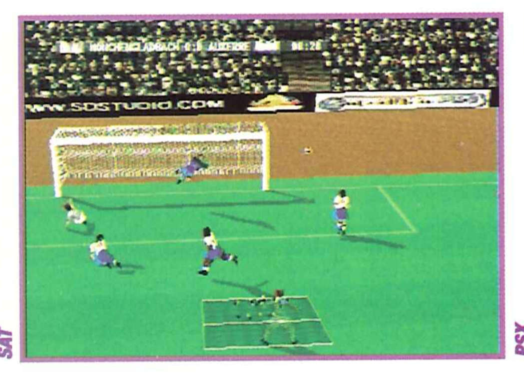
El nuevo título deportivo de Eidos unirá, en un mismo juego, la sencillez de control del mítico «Sensible Soccer» y un atractivo acabado gráfico. Una alternativa a tener en cuenta para el próximo Mundial de Francia.



En las penalizaciones de libre directo, la barrera de tu equipo se colocará en el lugar más idóneo.



La meteorología puede escogerse a voluntad, así podrás disfrutar de unos espléndidos charcos donde rebozarte.







Aunque el juego no está totalmente finalizado, la versión que nos han facilitado de «WLS'98» debería provocar cierto desasosiego en EA y Konami, ¿que por qué?... pues porque se aprende a jugar con una rapidez sorprendente. Todos los movimientos a desarrollar durante el encuentro se realizarán de forma intuitiva. Olvídate de pulsar cuatro veces el botón de disparo a puerta y rascarte al tiempo la oreja izquierda para conseguir rematar de chilena. En «WLS'98» bastará casi con pensar en ello. Pero no sólo contará con esta ventaja, también contendrá unos gráficos de calidad que reflejarán en pantalla todo tipo de fenómenos meteorológicos, magistralmente conseguidos, mediante 3 cámaras suavísimas (aunque, como en otras ocasiones, las más cercanas al balón sólo servirán para jugar a un "gol regañao"). En cambio, será un juego innovador en varios aspectos: no sólo se repetirán los goles automáticamente, sino que, por fin, alguien ha tenido la brillante idea de repetir los fueras de juego ¡desde el punto de vista del juez de línea! La imagen se congelará unos segundos para justificar la decisión del árbitro, con lo cual ya no podrás conjeturar sobre jamones ibéricos ni champán francés escondidos malamente en los vestuarios. Además, pausando el juego, podrás repetir la última jugada, manejar tú mismo la cámara y moverla a lo largo y ancho del terreno de juego. Y si estás pensando que esto ya lo has visto en otros juegos, te diré que podrás repetir la jugada... ¡desde el punto de vista de cualquier jugador!. Es decir, que si quieres saber qué es lo que vio el portero antes de que le marcasen ese humillante tanto entre las piernas, el juego te permitirá ver por sus ojos, meterte en su piel... (suena un poco esotérico, pero es exactamente así).

Como todos los títulos de fútbol que se precien, tendrá distintos campeonatos donde competir, contándose entre ellos 9 ligas de distintos países ... entre las que se podrá encontrar la siempre amada liga española. Por supuesto, tendrás también dónde elegir si lo que quieres es echarte un mundial, pues habrá más de 40 selecciones preparadas para llevarse la copa. Sin olvidar, claro, otros regalitos como la opción para cuatro jugadores. Ya sabes, hasta que se ponga a la venta, a roerse las uñas hasta el tuétano.



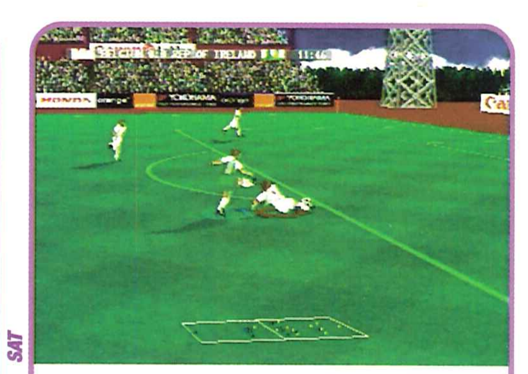
SAT

El realismo conseguido en la secuencia inicial de los partidos, hará que vuestro corazón se ponga a 100. ¡Como si fuérais a disputar un partido de verdad!



PSX

Los goles deberían celebrarse moderadamente, y no con esos saltos. Pero ya se sabe que no hay nada comparable a la emoción de conseguir un tanto.

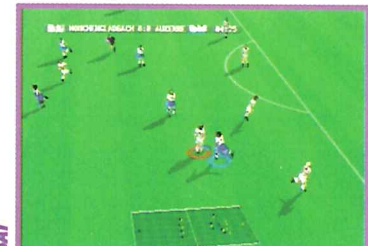

SAT

Las versiones de Saturn y PlayStation son tan parecidas que habrá que utilizar una lupa de laboratorio para encontrar las diferencias.


PSX


SAT


PSX


SAT


SAT

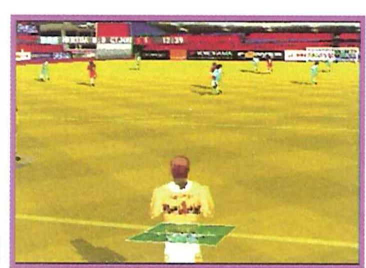
La ambientación de cada partido y la repetición de los fueras de juego.

No hará falta ser ningún experto para alcanzar la gloria en «WLS 98». Bastará con ser rápido de reflejos y tener instinto goleador.


PSX

No poder chillarle al árbitro que no era fuera de juego.


PSX


SAT


PSX

Terrenos de juego para todos los gustos









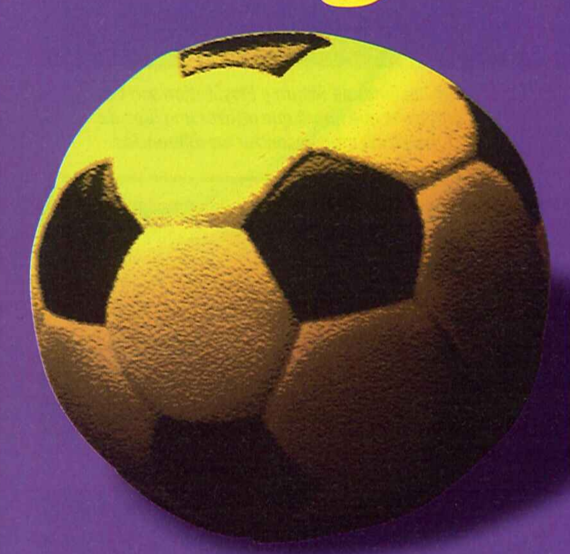




La variedad de terrenos donde jugar será considerable en comparación a otros títulos. «WLS'98» te dará a elegir entre seis: campo de tierra, césped seco, normal, mojado, con escarcha y campo nevado, que combinados con las distintas condiciones meteorológicas (lluvia, niebla, tormenta, soleado, etc...) te ofrecerán la oportunidad de echarle la culpa de la humillante derrota al mal tiempo.

KICK OFF

El regreso de un clásico



Uno de los pioneros del género futbolístico en el mundo de los videojuegos, «Kick Off», vuelve de la mano de Anco para hacernos revivir toda su emoción en PlayStation. Tras su paso por el mítico Spectrum, por NES, Master System, MegaDrive, Game Gear, GameBoy y Super Nintendo, pocos pueden ser los que aún no conozcan las excelencias de este genial y peculiar juego de fútbol.



La inteligencia con la que se está dotando a los jugadores proporcionará un realismo brutal. Podremos ver a los defensas retroceder rápidamente para cubrir su meta.

Curiosamente, Anco no pretende romper drásticamente con la gran tradición que arrastra esta saga, y por ello nos ofrecerá dos grandes modos de juego, "clásico" y "moderno". En el modo Classic, podremos jugar a la versión que todos conocemos y que hizo famosa esta saga, donde permanece inalterable la genuina vista aérea y la fastuosidad gráfica cede el paso a una jugabilidad desbordante, alcanzando su mayor grado de diversión en el modo para cuatro jugadores.

Por el contrario, el modo Modern nos revelará las auténticas innovaciones que aporta esta entrega. Para la ocasión, el entorno gráfico ha sufrido un obligado lavado de cara, siendo ahora poligonal y desmarcándose así de las premisas fijadas en todos sus predecesores.

Como principales bazas presentará la posibilidad de elegir entre distintas cámaras, escoger el diseño de la vestimenta u optar entre cuatro niveles de dificultad, además de un excelente repertorio de opciones tácticas y estratégicas. Todo ello sin olvidar otros detalles como la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores o de revisar puntualmente las estadísticas de cada partido.

A la hora de competir habrá nada menos que 120 selecciones nacionales y 200 clubes internacionales a elegir, cada uno con sus particulares características.

Pero Anco ha decidido ir mucho más lejos, y ofrecerá al usuario la posibilidad de convertirse también el presidente de su club. Además de ganar los partidos en el campo, serán necesario manejarse bien en los despachos, gestionando presupuestos, fichando grandes "cracks" y administrando las primas a los jugadores.



Las cámaras nos ofrecerán siempre una visión de juego lo más favorable posible, pudiendo así realizar jugadas magistrales, dignas de los jugadores de élite.



Como en cualquier buen simulador que se precie, las repeticiones de las jugadas estarán presentes, imprimiendo al juego una mayor espectacularidad.

Según la información a la que hemos tenido acceso, todo parece indicar que la versión definitiva incluirá más de dos horas de comentarios en castellano, las plantillas actualizadas de cada equipo, así como algunas escenas de video entre los partidos, con el fin de resaltar la victoria o la derrota de nuestro equipo. Estas escenas intentarán reflejar situaciones que se producen en la vida real, como las ruedas de prensa post-partido o la celebración de una victoria en el autobús de vuelta.

Sólo habrá que esperar un mes para comprobar si toda esta reunión de opciones y posibilidades se conjugan en un gran juego de fútbol.

F WORLD





La jugabilidad de toda la saga parece haber quedado intacta.



En todo momento podremos controlar la posición del resto del equipo a través del radar.

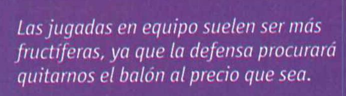




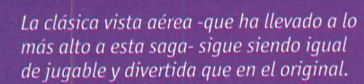








Las jugadas en equipo suelen ser más fructíferas, ya que la defensa procurará quitarnos el balón al precio que sea.



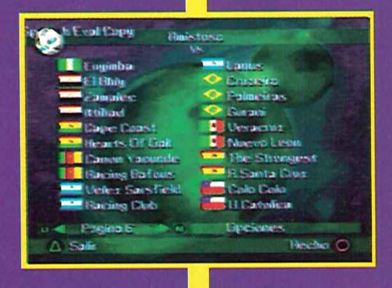
La clásica vista aérea -que ha llevado a lo más alto a esta saga- sigue siendo igual de jugable y divertida que en el original.



«Kick Off World» nos dará la posibilidad de rememorar -en su modo Classic- los partidos que han hecho famosa esta saga, mientras que en el modo Modern nos encontraremos frente a un simulador adaptado a la estética actual.



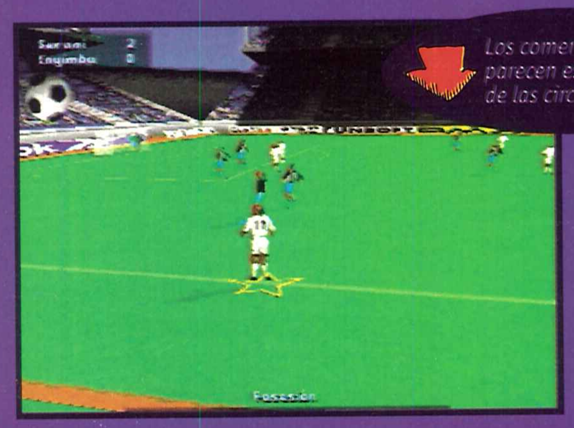
En las repeticiones se nos mostrará, por medio de un diagrama, la trayectoria del esférico.





«Kick Off» regresa a las consolas con un atractivo planteamiento que combina su tradicional jugabilidad con las opciones y la calidad técnica de los mejores simuladores.





Los comentaristas no parecen estar a la altura de las circunstancias.



Tendremos a nuestra disposición un amplio abanico de equipos, tanto selecciones nacionales como clubes, cada uno de ellos con sus plantillas actualizadas.
Antes de saltar al terreno de juego, tendremos la oportunidad de contemplar el once inicial, los colores que lucirán y podremos establecer el nivel de dificultad con el que nos plantarán cara nuestros rivales.

MUNDIAL 98

Hacia la gran cita francesa

La compañía BMG Interactive está a punto de concluir un interesante e innovador título futbolístico con el próximo mundial como estrella. ¿Un juego de fútbol más? Haz el favor de no suponer tanto y empieza a descubrir las virtudes que exhibirá.

Si ya tienes el «FIFA98» y el «ISS» llenos de polvo, dirige tu mirada a las pantallas que, amablemente, te mostramos... Podrás descubrir la calidad gráfica que atesorará este título, aunque, desgraciadamente, no podrás ver aún que los movimientos de los jugadores serán suaves y realistas como el discurso de un abuelo.

No hay que desmerecer la realización de los campos, toda una demostración de la buena utilización de las texturas, con banderas ondeantes entre el público, iluminación según la hora del día o las condiciones atmosféricas, y unas vallas publicitarias sólidas con anuncios de conocidos patrocinadores. El apartado sonoro (que, hasta el momento, tampoco somos capaces de incluir en las pantallas) ostentará una de las novedades más destacables de este juego, pues reproducirá los gritos de los jugadores en pleno partido y, rizando el rizo, cada uno lo hará en su propio idioma.

Dentro del apartado jugable destacan las posibilidades del juego en equipo, una interesante novedad que nos permitirá desmarcar a nuestros delanteros o adelantar la defensa en bloque para provocar el fuera de juego.

Más curiosa resulta aún la inclusión de la controvertida ley de la ventaja, con lo que ya no podrás gimotear mientras mascullas "había sido gol...árbitro...".

Por supuesto, el juego recreará un mundial completo, pudiendo elegir entre el de Francia 98, o uno generado aleatóriamente, por aquello de que después del verano el juego no se nos pase de moda.

¡Hala! ¡Ya podéis ir entrenando!

Los equipos contarán con las plantillas reales actualizadas al máximo.



La obsesión por el detalle ha llevado a los programadores a incluir las botas blancas del bético Alfonso.



La inclusión de las voces y gritos de los jugadores durante el partido supone toda una original novedad.





Curiosas opciones en el juego y los efectos de sonido.

Esta versión presenta un control algo discutible. Veremos.





adidas power soccer 98™

Psygnosis no cuelga las botas.

Adidas y Psygnosis, tras la dudosa primera experiencia con su anterior simulador para la consola gris, vuelven a intentarlo otra vez y editarán el mes próximo un nuevo un título de fútbol. Esta vez parece que quieren comerse el mundo...¡el mundo entero!



El juego ofrecerá los spots publicitarios de Adidas que también podemos ver por televisión. Dos de ellos están protagonizados por el genial jugador Alessandro del Piero.

Decimos esto porque, además de una notable mejora gráfica, en el nuevo «APS», encontrarás nada menos que 11 ligas nacionales: portuguesa, brasileña, escocesa... ¡y, por supuesto, la española! (a estas alturas ya nadie la olvida). Igualmente, podrás competir en la Liga de Campeones, en la Recopa, en la UEFA, en la Copa Libertadores, en la Copa de Campeones africana, en la Copa de Naciones africana...(¡arf!, ¡aire!) y en el Mundial de Francia también, claro, donde podrás escoger entre más de 120 selecciones nacionales.

Pero, como no sólo de selecciones vive el futbolista consolero, baste insinuar que cada uno de los países se traerá de la mano una larga ristra de clubs con los que competir, lo que significa que habrá un total deee... (2x8=20, más los 7´3 que acerté en la quiniela, son...). Bueno, ¡habrá muchísimos equipos y torneos!

En la versión beta que hemos podido probar, los jugadores se comportan de una manera fiel a la realidad: los delanteros se desmarcan, la defensa se descoloca y el portero suele salir a por uvas en los saques de esquina. Esta reproducción de comportamientos reales es bastante meritoria, pero la versión final deberá convencernos de que los controles son más operantes que los vistos en esta beta.

Si se soluciona este problema, después de pasar a un carrilero, regatear al lateral izquierdo, centrar al área, intentar una chilena y mandar a la red la muela de oro del central contrario, estarás lo suficientemente metido en el juego como para echar el siguiente partidito deleitándote con los spots que Adidas se ha encargado de incluir en los inicios de los encuentros.

Numerosos torneos en los que participar.

El juego contará con una traducción completa (textos y comentarios) y con los nombres de los jugadores reales, incluyendo ciertos detalles gráficos que los harán reconocibles si escoges una buena cámara.



El control se debe mejorar bastante.

Algunas cámaras ofrecerán unas tomas muy cercanas de los jugadores.



Tendrás a tu disposición la gran mayoría de campeonatos de todo el mundo (menos el del verano de tu pueblo) y las once ligas más importantes.



La pantalla gigante del estadio seguirá en todo momento el desarrollo del encuentro, aunque sólo podrás apreciarlo sacando de puerta.









Super Match Soccer

Quién lleve algún tiempo en esto de los videojuegos recordará títulos futboleros tan inolvidables como «Sensible Soccer», «Kick Off» o «Dino Dini´s». Todos estos juegos hacían las delicias de los amantes del fútbol antes de que irrumpiera «Fifa Soccer» con su apabullante sentido de la simulación e inaugurara un nuevo concepto dentro de este género.

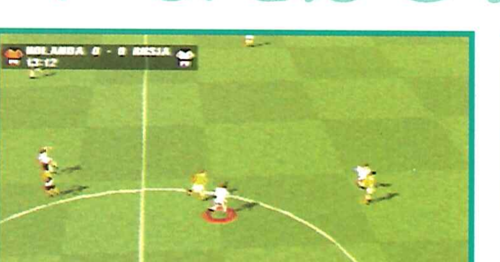
Pues bien, mucho más mítico que todos aquellos fue «MatchDay», un programa que apareció para Spectrum hace ya unos cuantos añitos. Acclaim, y el grupo de programación Camberry Sources, han recuperado el estilo de esos juegos con este «Super Match Soccer». Si bien nos encontramos ante una realización técnica más que aceptable, lo verdaderamente importante en este juego es su inconfundible estilo, un sistema de juego que le une irremisiblemente al grupo que os he enumerado al principio. Esto quiere decir que estamos ante un juego que sacrifica el realismo por la diversión. Este fútbol no se parece mucho al real, pero si resulta divertido, emocionante y jugable. La ausencia de ambiciones imitadoras de la realidad no significa que estemos ante un juego sencillo, ni mucho menos, y los que hayáis jugado a alguno de los títulos de arriba sabréis a lo que me refiero. Aquí todas las acciones del juego dependen absolutamente de la habilidad del jugador. Es necesario calcular con precisión la dirección y fuerza de cada pase o tiro, medir con astucia el acelerón de nuestros jugadores, pues el sprint dura apenas tres segundos, moverse con sentido de la estrategia por el campo...Lógicamente, todo esto requiere unas cuentas horas de práctica, máxime cuando se ha incluido un nivel de dificultad bastante elevado en los equipos dirigidos por la máquina, pero después ofrece sensaciones impagables, al comprobar que cada jugada ha sido parida con sudor desde el pad de control.

Bien es verdad que el movimiento del balón es la mayoría de las veces muy poco realista, que la velocidad de las acciones es excesiva, que se producen muchas jugadas imposibles y rocambolescas, pero eso apenas importa en este tipo de juegos. Lo que verdaderamente importa es pasarlo bien intentando trenzar jugadas y disputando partidos repletos de emoción.

Y en este juego, a poco que se disputen cinco o seis partidos, se puede disfrutar mucho, sobre todo jugando contra un amigo.

Manuel del Campo

Fútbol añejo



En este juego o hay lugar para las dudas. Una vez que se recibe el balón hay que saber muy bien qué se va a hacer con él. Si no la defensa se nos echará encima.

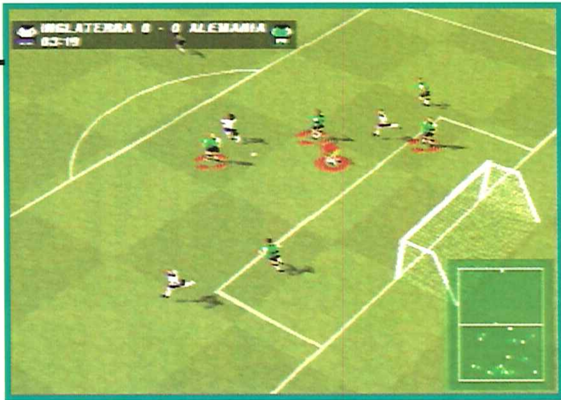


La utilización del radar en este juego se torna fundamental. Al tratarse de un juego rápido, hay que saber constantemente la situación de nuestros jugadores.



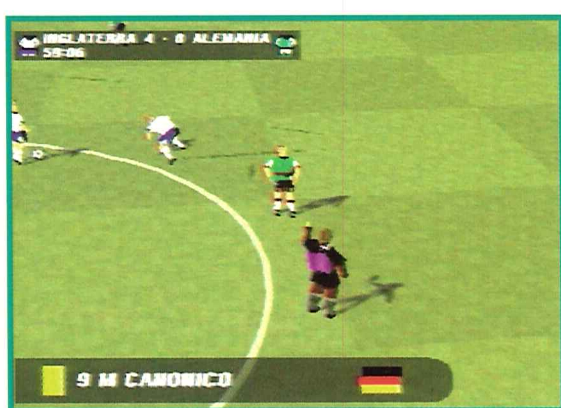
Una vez lleguemos al área habrá que demostrar un gran instinto goleador. Cualquiera de los botones puede servirnos para llevar el peligro a la portería.

«Super MatchSoccer» recupera el estilo sencillo y directo de los viejos juegos de fútbol.





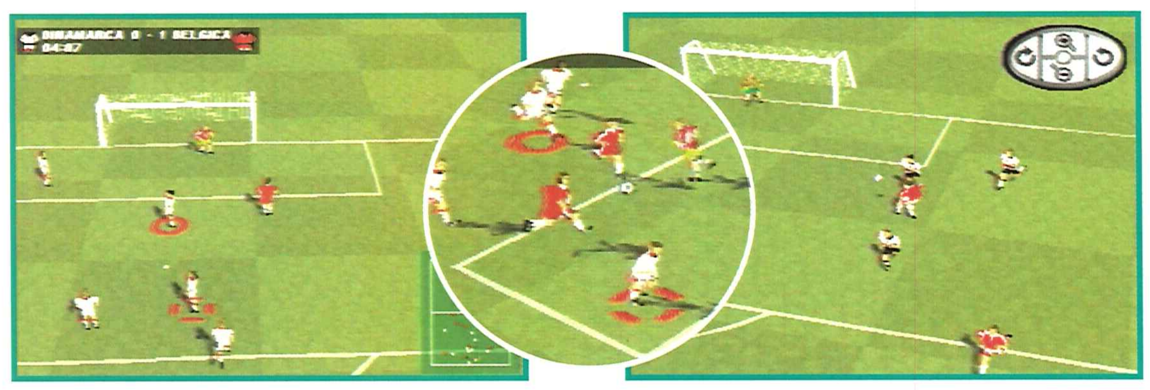
Antes de empezar a jugar podremos variar las tres características de nuestro equipo, cambiar la formación y optar entre manejar a todos los jugadores o a uno sólo.

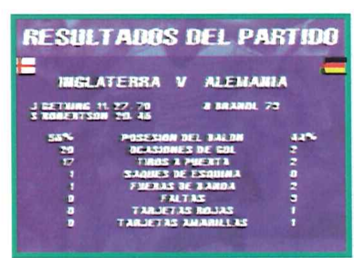












Al final de cada partido podremos deleitarnos con las estadísticas.





La Copa del Mundo

Cuando pasemos a disputar un campeonato, dispondremos de un completo cuadro en el que seguir las evoluciones de todos los equipos.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	CAMBERRY SOURCES
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	TORNEOS Y LIGAS
Niveles de dificultad:	-
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 84

No llega a la exquisitez de los grandes simuladores, pero cumplen sin problemas y tienen algunos detalles graciosos.

SONIDO: 79

Sin duda el aspecto más flojo del juego. No hay comentarios, tan sólo unos efectos de sonido digamos... discretos.

JUGABILIDAD: 85

El juego requiere su tiempo y al principio puede llegar a desperar. Pero con un poco de práctica se puede controlar sin problemas.

DIVERSIÓN: 89

Tiene que gustar el estilo, y hay que llegar a dominarlo. Si es así, puede dar mucho juego.

VALORACIÓN: 85

Seguramente muchos os estéis preguntando porqué un juego de fútbol de estas características, cuando hemos visto maravillas como «Fifa» o «ISS», puede resultar una opción interesante. Pues precisamente por alejarse totalmente del estilo de esos simuladores. Este es un juego que difícil, que requiere tiempo, pero que ofrece un estilo de diversión muy particular, recupera el espíritu de los juegos de siempre y presenta infinidad de posibilidades si se llega a dominar con cierta soltura. No estamos ante ninguna obra maestra, pero sí ante una opción simpática dentro del género.

RANKING:

Fifa 98

ISS Pro

Super MatchSoccer

Los mejores simuladores *a Exámen*

ÉSTA ES NUESTRA SELECCIÓN

No está de más que echemos un vistazo a los mejores juegos de fútbol que podéis encontrar actualmente en las tiendas, máxime teniendo en cuenta que la mayoría son recientes -algunos fueron lanzados hace menos de cuatro meses- y todos ellos ofrecen una calidad sensacional.



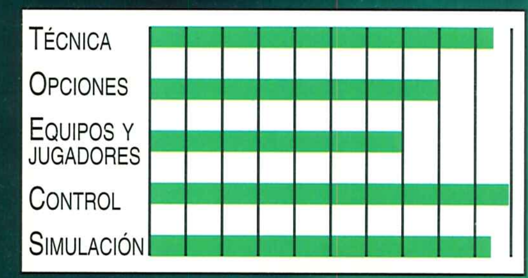
International Superstar Soccer 64

Mucha gente le considera el juego de fútbol perfecto. No lo es, pero la verdad es que en cuanto a diversión y jugabilidad roza la perfección. Konami nos dejó a todos boquiabiertos con un sensacional programa que muestra una fluidez y un realismo en las animaciones de los jugadores jamás visto, y lo aprovecha para desplegar una jugabilidad sensacional, en la que todo es posible, gracias a un control sencillo pero que necesita de todos los botones del pad, y donde el objetivo final es buscar la espectacularidad total más que el realismo. Es un juego que sorprende y engancha desde el primer minuto, incluso a quienes el deporte rey se la traiga al fresco. Aunque también tiene sus peros. Los modos de juegos son limitados, "sólo" cuenta con 48 selecciones nacionales, no hay clubs de por medio, ni comentarios en castellano y los nombres de los jugadores son ficticios. Para los puristas puede ser un gran hándicap - a pesar de la opción para editar jugadores- pero si se busca la jugabilidad más salvaje, este es el juego ideal.

«ISS 64» constituye un auténtico monumento a la jugabilidad, donde además las jugadas siempre se resuelven de la manera más espectacular.



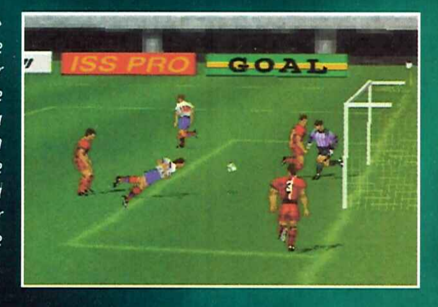




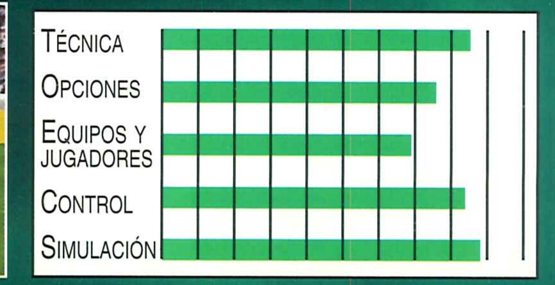
International Superstar Soccer Pro

La versión del juego de Konami para PlayStation no desmerece en absoluto a la de N64. Es verdad que no alcanza la misma fluidez en las animaciones y que su control y jugabilidad quedan ligeramente por debajo, pero estamos hablando de elementos que en el juego de N64 rozan la perfección, y en este caso podemos afirmar que se quedan en "sobresaliente alto". Este es otro juegazo de fútbol, que combina magistralmente la calidad gráfica -con especial mención para las animaciones- con una irresistible jugabilidad. Los partidos son apasionantes, entretenidos, vibrantes, aunque tal vez abandonan parte de la exagerada espectacularidad de la versión de N64 en favor de un mayor realismo. Como en la otra versión, sus únicos defectos radican en el limitado catálogo de opciones y equipos y en la ausencia de comentarios en castellano. Por lo demás, una excelente opción para los más exigentes degustadores del buen fútbol.

En «ISS Pro» puede realizarse cualquier jugada que se nos pase por la cabeza con sorprendente facilidad, a pesar de ofrecer multitud de variantes.







FIFA: Rumbo al Mundial 98. PSX

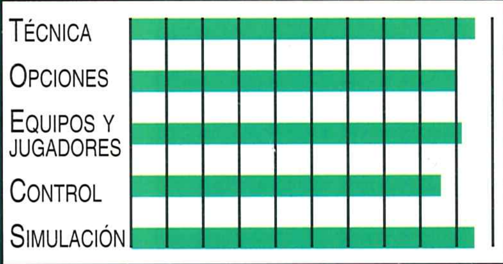
La última versión del juego de Electronic Arts (hasta que aparezca el juego del Mundial 98) recibió todo tipo de elogios al combinar la incuestionable calidad técnica y el excelente repertorio de opciones y equipos propias de toda la serie con una jugabilidad que superaba con creces todo lo que sus predecesores habían mostrado hasta el momento. Por fin se dejó a un lado el control complicado y desesperante de la versión del 97 para dar paso a un juego asequible para cualquier tipo de jugador, con infinitas posibilidades, pero fácil de manejar. «Fifa RTWC 98» no renuncia a su carácter de simulador puro, incluyendo más opciones, equipos y jugadores que nadie, y además de una calidad gráfica excelente destacan sobremanera los comentarios de Manolo Lama y Paco González, de la Cadena Ser, una excelente trabajo pleno de gracia, naturalidad y muy bien adaptado después al juego. Sus cifras de ventas han corroborado todas estas virtudes.

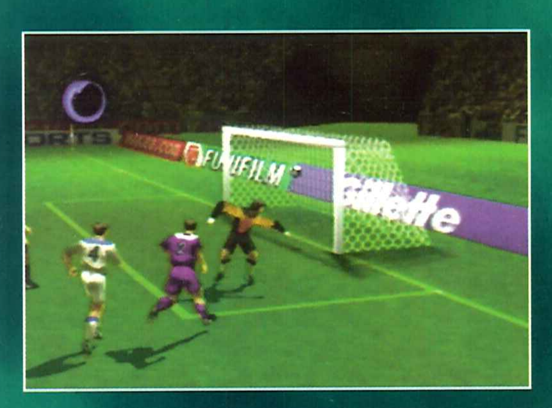


Por fin esta nueva entrega de «Fifa» dejó a un lado su control discutible, sobre todo en la versión del 97, para dar paso a una jugabilidad impecable.









FIFA: Rumbo al Mundial 98. N64

La versión para N64 no alcanzó la calidad de su homónima en PlayStation, pero sí elevó contundentemente el nivel de la saga en esta consola, cuyo estreno el pasado año había sido más que discreto.

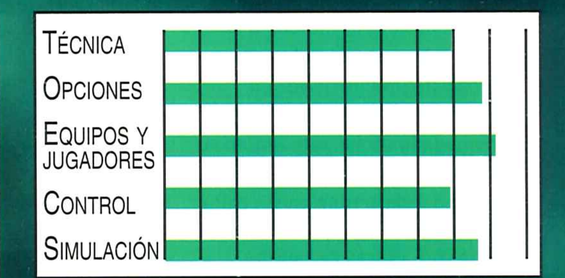
Básicamente, este juego presenta las mismas virtudes que la versión para PlayStation: simulación realista, buen control, jugabilidad progresiva y un excelente repertorio de opciones y equipos, tanto selecciones nacionales como clubs.

Sin embargo, gráficamente queda ligéramente por debajo del juego de PlayStation, sobre todo en cuanto a resolución en pantalla y animaciones, presenta alguna ausencia en las opciones y no incluye los atractivos comentarios en castellano. Olvidando estos detalles, el juego resulta igualmente divertido, pero ante programas de tanta calidad, los detalles cuentan.

La versión de «Fifa» para N64 quedó ligéramente por debajo de la PlayStation, pero ofrece una calidad excelente.







World Wide Soccer 98

El atractivo juego de fútbol que Sega presentó en el 96, apenas presentó novedades en esta segunda edición en cuanto al sistema de juego se refiere. Sí supuso todo un acierto la inclusión de los clubs de la liga española, aunque fuera con nombres ficticios tanto para los jugadores como para los equipos.

Precisamente por mantener el mismo estilo de juego, las virtudes del original permanecen intactas: un concepto bastante realista de la simulación, buenas animaciones, un nivel de dificultad muy ajustado, y un desarrollo de los partidos bien conseguido.

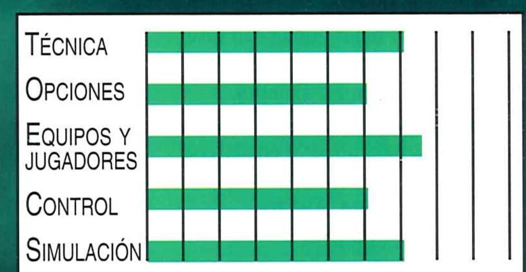
Tal vez todos esperábamos un juego más evolucionado, pero aún así sigue resultando divertido. Tal vez los encuentros se tornen algo densos, en parte por un control algo pesado, pero en general puede considerársele un buen juego de fútbol.





Este juego puede dar mucho de sí, aunque requiere cierto tiempo. Quizá su control resulte algo pesado.





Actua Soccer 2

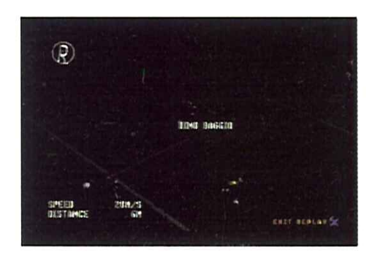
PLAYSTATION

En este especial de Futbol no podía faltar «Actua Soccer 2». Te damos ocho buenas razones para ver el juego de manera distinta. Todos los códigos se introducen en la pantalla del menú principal y sabrás de inmediato si ha funcionado porque aparecerá el título del truco en la pantalla. Después sólo tienes que comenzar a jugar para ver los resultados.





- De camuflaje:
Ya sabrás, como buen aficionado al fútbol, que cuando el campo está nevado utilizan un balón rojo para no perderlo de vista, pero este truco tiene el efecto contrario. En el campo de césped que estamos acostumbrados a ver, el balón verde que te proporciona este código se perderá fácilmente. Pulsa CUADRADO, CUADRADO, IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., CIRCULO, CIRCULO y prepárate para reírte un rato.



- A oscuras:
¿Qué puede haber más difícil que jugar un partido de fútbol a ciegas? Pues con este código te puedes imaginar lo atento que tendrás que estar para no perder el encuentro... ni a los jugadores. Presiona IZQ., IZQ., IZQ., CIRCULO, DCHA., DCHA., DCHA., CUADRADO.



- Años atrás..:
Nos hemos acostumbrado a la tele en color y los partidos en blanco y negro que de vez en cuando vemos en un reportaje, han quedado atrás; pero tenían su encanto. Si quieres retroceder en el tiempo y verlo todo en sin color pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA.



- 22 camisetas:
Esas son las que verás corriendo por el campo al activar este truco, sólo camisetas, sin nadie dentro. Y es que con este truco conseguirás hacer invisibles a los jugadores (aunque no sus prendas deportivas). Para activarlo pulsa CUADRADO, CIRCULO, ABAJO, CIRCULO, ARRIBA, DCHA., CUADRADO, IZQ.



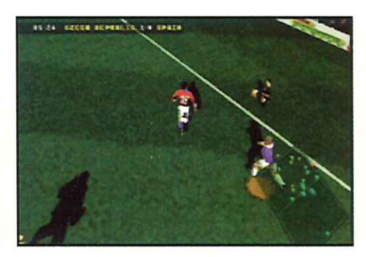
- Como en la playa:
Cuando estamos veraneando es muy normal ver jugar a unos niños en la arena con esos grandes balones multicolor que no pesan nada. Lo que no es para nada normal ver es lo que ocurre al activar este truco. ¡Pruébalo!, pulsa IZQ., DCHA., IZQ., ARRIBA, IZQ., DCHA., CUADRADO, CUADRADO.



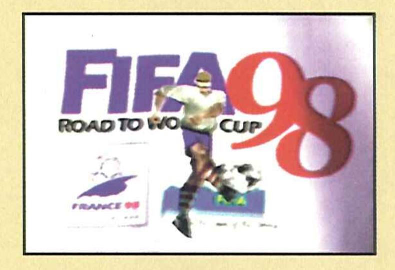
- El equipo de los programadores:
Los programadores de este juego han querido dejar huella con este truco. Activándolo, escojas el equipo que escojas, siempre jugarás con la selección de GREMLIN. Para ponerlo en marcha pulsa IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CIRCULO.



- Enanitos:
Este es uno de los trucos más utilizados en los juegos de Fútbol y nos lo encontramos en prácticamente la totalidad de ellos. Este juego no podía ser menos y se ha unido a la creación de pequeños futbolistas.
Pulsa CIRCULO, ABAJO, ABAJO, CUADRADO ARRIBA, ARRIBA, IZQ., DCHA.



- Los más grandes:
Y no tiene nada que ver con que sean mejores futbolistas, este código simplemente hará que aparezcan los jugadores más grandes de todo el juego, casi gigantes al compararlos con los árbitros. Introduce ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DCHA., CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO.





- De cabeza:
Este juego seguro que lleva de cabeza a más de un apasionado por el fútbol pero con este truco todavía más, no tienes más que mirar la imagen que obtendrás como resultado de este truco. Pon como nombre TED a un jugador de VANCOUVER (USA).



- Difíciles de ver:
Para activar este truco debes poner como nombre LASKO a un jugador de SLOVAKIA de la ZONA4-UEFA. Con él los jugadores serán transparentes durante el partido, ¿fantasmas?

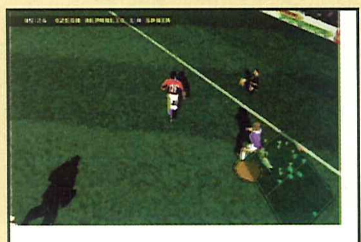


- Más rapidez:
A veces uno de los dos equipos se apodera del balón y no lo mueve. Con este truco es imposible porque si el esférico permanece demasiado tiempo en los pies de un mismo jugador todos los miembros del equipo caen al suelo haciendo que el partido gane rapidez. Cambia el nombre de un jugador de IRELAND (Zona 4) por SPUD.

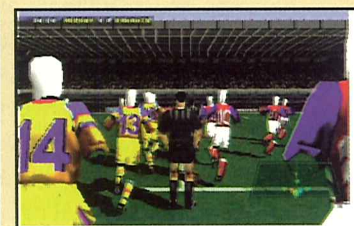
Fifa: Rumbo al Mundial 98

NINTENDO 64

Menuda lista de trucos que tenemos preparada para esta ocasión. Los hay para todos los gustos y de todos los colores. Algunos os traerán cabeza abajo, con otros os tacharán de fantasmas pero absolutamente todos os llamarán la atención, seguro. Para activarlos debes acceder a la pantalla de "Player Edit" tras escoger la opción del menú principal "Customize Squad".



- Directo a la final:
El sueño de todo futbolista es llegar a la final de un mundial y con este truco te lo ponemos realmente fácil. Cambia el nombre al jugador de JAPON (ZONA 3- AFC) por YUJI. Después ve al menú principal y entra en la opción "Road to World Cup 98" para llevarte la sorpresa.



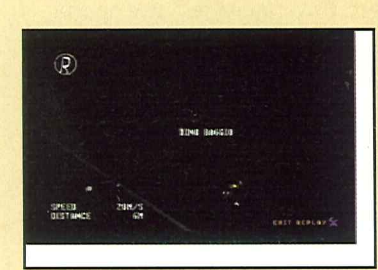
- Genios del balón:
Con este truco no te prometemos que ganes todos los encuentros, pero las cosas te resultarán bastante más sencillas porque con él todos los jugadores de tu equipo serán lo mejor de lo mejor. Dentro del equipo de VANCOUVER (USA) cambia el nombre del jugador por DAVE.



- Muros invisibles:
Con este truco no correrás el riesgo de que se te escape el balón porque los muros invisibles que activa no permitirán que el balón salga del rectángulo de juego.
Entra en la pantalla "Player Edit" y cambia el nombre de un jugador de WALES (Zona 4) por WARREN.



- Invisibles:
Cuando no hay ningún jugador en el campo no esperamos ver ningún partido, pero con este truco se puede seguir las mejores jugadas por las sombras de los jugadores. Llama WAYNE a un jugador del equipo SHEFFIELD W. de ENGLAND.



- Recién pintado:
Al jugar con este truco será como si le hubieras robado los diseños a los grafistas antes de que el juego estuviera terminado. En la ZONA5-CONCACAF pon como nombre MARC a un jugador de CANADA.



-En medio de la nada:
Con este truco conseguirás que los 22 jugadores jueguen en medio de la nada, sin estadio a su alrededor. Ve, como siempre, a la pantalla "Player Edit" y pon como nombre CATCH22 a cualquier jugador del equipo que prefieras.

Trucos a la carta

Paco Montes (La Coruña)

Hola, me llamo Paco. Tengo desde hace mucho tiempo la **Game Boy Pocket** y unos cuantos juegos que ya me he terminado. Me gustaría saber si hay algún truco para el **FIFA Soccer'97** para ver algo nuevo.Muchas gracias.

Pues hay varios trucos que te pueden servir. Ve a la opción "Restore" e introduce el password que prefieras.

B+T#*M	para aumentar las características de los jugadores.
BR1CK#D	para que el balón no salga del terreno de juego
KOOKY	para darle efecto al balón

Alejandro Pujol (Tarragona)

¿Qué tal? Soy un lector habitual de Hobby Consolas y, además un apasionado del fútbol. Tengo una **Mega CD** y el juego **FIFA International Soccer**. Me gustaría saber algún truco. Gracias.

Pues aquí tienes un truco que te permitirá ver vídeo Clips secretos. Entra en la pantalla "Coaching/Start" y sitúa el cursor en alguna de estas opciones: "Formations", "Coverage" y "Strategy". Cuando el balón esté sobre una de ellas pulsa A y verás las imágenes.

Jorge Loeches (Murcia)

Hola amigos, me llamo Jorge y tengo una **PlayStation**. Quería que me dijerais algunos trucos para el juego **FIFA'96**. Gracias por adelantado.

Pues en este juego se puede controlar a la perfección la posición del sol (y con este la de las sombras) en el campo. Para hacerlo comienza a jugar y pulsa Start para que aparezca la pantalla de opciones. Selecciona Instant Replay, pulsa R1 y rota el pad direccional hasta que la posición de la sombra esté donde más te guste.

David de la Fuente (Madrid)

Hola. Me llamo David y hace poco me regalaron una **Nintendo 64** con el juego **International Superstar Soccer**. Me gustaría saber si hay algún truco para este juego que no sea el de hacer grandes las cabezas de los jugadores. ¡Hasta Luego!

Para poder contar con los mejores jugadores en tu equipo espera a que se termine de escuchar el nombre de juego en la pantalla de "Pulsa Start". Ahora presiona Z y, sin soltarlo, pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izq., R, Dcha., R, Izq., R, Dcha., R, B, A y Start. Ahora verás que en la pantalla de selección aparecerán nuevos equipos, All Stars

José Luis Blanco (Badajoz)

Hola amigos de Hobby Consolas. Soy José Luis y querría que me dijerais algún truco para el juego **World Cup** de **Game Boy**. Muchas Gracias.

Pues si lo que quieres es llegar a la final debes introducir como password 0-1-6-6-2. Este código te permitirá presenciar un apasionante partido entre Argentina y

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700
S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Madera de entrenador.

Hola Yen, me llamo Iván Gómez y mi pasión son los juegos tipo «PC Fútbol», ya sabes, esos de ser manager de un equipo de fútbol.

¿Hay juegos de este tipo en PlayStation?

Sí, hace tiempo salió uno llamado «Player Manager» que, aunque no llegaba a los niveles de «PC Fútbol» no estaba nada mal.

Viendo el manual de «Actua Soccer 2» salía un título, «Premier Manager 98» que tenía pinta de ser algo así, ¿sabes cómo puedo conseguirlo?

Sí, va a ser un manager de fútbol, pero es difícil que lo puedas conseguir porque todavía no se ha puesto a la venta. Con un poco de suerte puede aparecer este verano.

¿Sabes si va a salir algún otro juego de este tipo?

Psygnosis tiene uno en preparación llamado «PFA Soccer Manager» y está previsto que se ponga a la venta hacia noviembre. El principal problema de este juego es que de momento sólo cuenta con la liga inglesa, lo cual no parece demasiado atractivo. Habrá que ver si les funciona bien y prueban con la liga española. La cuestión es que Psygnosis no parece tener demasiada confianza en este tipo de juegos. Por cierto, a lo mejor EA se anima y nos pone «FIFA Manager» también en PlayStation.

¿Por qué Dinamic no hace una versión de «PC Fútbol» para PlayStation?

Pues tendría que preguntárselo a ellos. De todos modos hace tiempo se habló de la posibilidad de que cedieran los derechos a Gremlin para que ellos convirtieran el juego a PlayStation. No pierdas las esperanzas, parece que los chicos de Dinamic se están animando un poquito con esto de la PlayStation. A lo mejor nos dan una agradable sorpresa.

Iván Gómez González (Madrid)

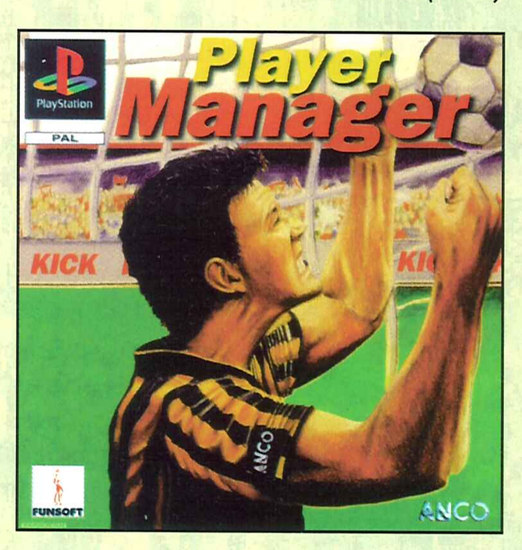
Fútbol en Saturn.

Buenas, me llamo Javi, tengo 29 años y una Saturn de la que no pienso deshacerme, así que dime:

Tengo «World Wide Soccer 97», ¿Cuál es mejor, «WWS 98» o «FIFA 98»?

Si ya tienes el «WWS 97» a lo mejor el 98 te parece demasiado parecido, así que aunque sólo sea por las ligas y los jugadores reales a lo mejor disfrutarías más con «FIFA Rumbo al Mundial 98».

Javier Sánchez (Madrid).



¿«FIFA 98» o «ISS Pro»?

Hola Yen, espero que me resuelvas esta dudita que tengo:

¿Es tan jugable «FIFA 98» como «ISS Pro»?

Andan por un estilo, aunque no hay duda de que «ISS Pro Pro» tiene un control más fácil de dominar gracias a que los botones cumplen funciones más específicas.

¿Cuál me recomiendas?

Si prefieres la simulación global, tener ligas con equipos y jugadores reales, selecciones nacionales, cientos de opciones de configuración, «FIFA Rumbo al Mundial 98» es tu juego.

Un lector de Córdoba.

Los fallos de «FIFA»

¡Hey alla Yen! Sí, yo poseo una consola PlayStation y sí, tengo algunas preguntas para ti.

He oído rumores, pero ¿qué me puedes decir del juego de EA para el Mundial de este verano?

Como habrás leído en nuestra completa preview se trata de una ampliación de «FIFA Rumbo al Mundial 98» actualizada a tope y con algunas novedades.

¿Qué me puedes decir de «ISS Pro 2»?

Qué saldrá en septiembre y probablemente se llame «ISS Pro 98». Es precisamente la versión PlayStation la que va más retrasada y hará que se retrase en lanzamiento también de la versión para N64 que está casi lista y podría haber salido antes.

¿Por qué tiene «FIFA 98» tantos fallos? Me refiero a jugadores mal posicionados, algunos comentarios...

Sobre los jugadores mal posicionados supongo que te refieres a cuando dicen que fulanito es central cuando en realidad es delantero centro y eso es debido a que quien se encarga de la base de datos no ha cogido la información de un sitio fiable o se ha hecho un lío al pasarla. Es más un fallo logístico que del juego.

Lo de los comentaristas es algo que pasa en todos los juegos deportivos con comentarista. Piensa que cuando ocurre algo destacable la máquina tiene que ir al CD a buscar el comentario alusivo, cargarlo y hacerlo sonar. Por medio han podido pasar muchas cosas que no le ha dado tiempo a analizar, buscar y cargar por lo que a veces los comentarios llegan algo tarde. Ya te digo, les pasa a todos, sobre todo cuantos más comentarios incluyan. De todos modos, creo que el nivel de los comentarios en «FIFA 98» es altísimo.

Rox (Barcelona)

¿Un «FIFA Manager»?

¿Qué pasa Yen? Me llamo Alberto y quiero que me ayudes con unas dudillas que tengo;

¿Para cuándo el «FIFA Manager»? ¿Crees que es mejor que «Player Manager»? ¿Qué precio tendrá?

Por el momento «FIFA Manager» no va a salir para PlayStation. Habrá que ver si Electronic Arts se decide a ello. Estando así las cosas lo mejor es que no elucubremos sobre calidades. Otro "manager" que podría salir pronto es «Premier Manager 98» de Gremlin. No sé que precio tendrá ni si será mejor que «Player Manager» hasta que lo juegue. Si quieres un juego de manager ya mismo hazte con «Player Manager».

¿Qué juego de fútbol me recomiendas entre «FIFA 98», «ISS Pro Pro», «Power Soccer 2», «Player Manager» o «FIFA Manager»?

Ahora mismo «FIFA 98» y más sabiendo que te gustan los juegos para dirigir equipos: te encantarán «FIFA» y sus muchísimas opciones de configuración.

Alberto Antoñedo (Toledo).

CONCURSO

KICK OFF WORLD

REGALAMOS 20 JUEGOS

Si te gusta el fútbol, no debes perderte este concurso. Disfruta a tope de la competición y entra en el sorteo de 20 juegos de «Kick Off World» para PlayStation. De estas cuatro pantallas tres están trucadas por nosotros. No te dejes engañar y averigua cuál es la verdadera.

A


B


C


D


BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte,** que serán premiadas con un juego "Kick Off World" para consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el **día 27 de abril hasta el día 29 de mayo de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el **día 2 de junio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de julio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Arcadia y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

La pantalla verdadera es: ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: Hobby Press, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Kick Off World».













En este Otaku Manga Especial vamos a hacer un breve repaso al animé futbolístico, centrándonos en su serie más representativa, Capitán Tsubasa (Campeones), y de rebote nos acercamos a los principales videojuegos basados en ellos. A ver qué os parece.

Fútbol hasta en el manga

CAPTAIN TSUBASA. El precursor de un estilo de Fútbol







Como podéis ver en estas pantallas de dos de las versiones para Super NES, el estilo de juego y la estética manga estaba destinada más a los amantes de la serie que a los verdaderos futboleros.

Es indudable que en España el Fútbol es el deporte rey, pero en Japón no lo es tanto ya que lleva muy poco tiempo afincado en sus tierras. Pese a todo existen una gran cantidad de series de animación y mangas japoneses que tratan este tema.

La serie más conocida en nuestras fronteras es sin duda "Captain Tsubasa", que comenzó a emitir Telecinco al comienzo de su andadura televisiva bajo el nombre de "Campeones", y más tarde en uno de sus cientos de repeticiones como "Oliver y Benji". Actualmente podemos disfrutar de esta serie en la cadena de la competencia (Antena 3), quien también obtuvo los derechos de emisión de la secuela, "Captain Tsubasa J", que comienza siendo un "remake" de la primera serie pero que finalmente cambia de forma más que satisfactoria.

La serie comenzó a publicarse en el semanario japonés "Shonen Jump", que acogió series como Dragon Ball, Las Aventuras de Dai (Fly en la versión castellana), Mazinguer Z y otros tantos.

Actualmente la serie está concluida, tomando como punto y final el momento en que Tsubasa Ozoora (nombre real de Oliver Atom) le declara su amor a la sufrida "Pati".

Los juegos de Captain Tsubasa nos llevan a un tipo de fútbol atípico, y que podríamos definir como películas interactivas con toques de estrategia. Así el «Captain Tsubasa 1 y 2» aparecieron para la 8 bits de Nintendo, llegando a una calidad gráfica bastante mas que decente para la potencia de la consola. Como nota curiosa mencionar que el juego «Tecmo Cub Soccer» que apareció en nuestro país, no es otro sino el primer «Captain Tsubasa» retocado.

Las siguientes partes aparecieron para Super Nintendo, manteniendo el mismo mecanismo hasta que llegaron a la 5 parte. A partir de ese momento llega a parecer un poco más el tipo de juego de clásico, excepto a la hora de realizar algún tipo de decisión









Los juegos para NES anteponían la estrategia a cualquier consideración futbolística. Nuestras opciones se reducían a elegir una acción que se ejecutaba sola.

como tirar a puerta, pasar a un compañero, regatear... escogiendo la opción por medio de menús y disfrutando de imágenes en movimiento una vez que has seleccionado la acción a realizar.

La versión que concluye la saga en SuperFamicom es "Captain Tsubasa J" que tiene como principal novedad una perspectiva de juego muy similar a la de «Super Soccer» de esta consola. Esto lleva a confusiones hasta que te acostumbras,y además el movimiento del scroll es bastante brusco.

La Game Boy se lleva dos entregas de la serie. La primera sigue la linea de las originales en 8 y 16 bits. La otra, corresponde a «Captain Tsubasa J», y tiene un tipo de juego parecido a la quinta parte de Super Nintendo, es decir, con más fútbol.

PlayStation es la única consola de nueva generación que obtuvo una adaptación de Captain Tsubasa J. Esta vez sí es un juego de "normal y corriente" pero con la novedad de los tiros especiales, que se realizan pulsando una combinación de botones y con una apariencia muy parecida al «Dragon Ball Legend» de el mismo soporte. Las imágenes de video en la presentación y entre cada partido dan mayor espectacularidad al juego.



Aquí tenéis la carátula de la versión PlayStation de «Captain Tsubasa J», un juego que se acerca más a nuestro concepto de simulador de fútbol.

Otras series de Anime destacables

"Aoki Densetsu Shoot" está basada en un manga del mismo nombre que obtuvo un éxito más que considerable en Japón y que actualmente emite Tele5 con el nombre simple de "Shoot".

El diseño de personajes es impresionante, y la animación de sobresaliente para una serie televisiva. La trama es muy consistente, y contrariamente a Captain Tsubasa, los personajes tienen vida propia lejos del fútbol. Apareció sólo una versión consolera (al menos que tengamos datos) para Super Nintendo, de bastante calidad.

"Super Campeones" ("Free Kick" en Japón), pretendía seguir el éxito de "Campeones", pero quizás al no ser una serie tan absolutamente futbolera como la primera, hizo que no llegase a cotas de audiencia tan altas, y pasara sin pena ni gloria por nuestras televisiones.

El argumento nos presentaba a "Toni" un chico que no ve un deporte que le convenza. Sin comerlo ni beberlo se ve envuelto en un partido de fútbol y el capitán encuentra en él ciertas facultades para ese deporte.

Otra serie es "La Liga del Dragon". Se desarrolla en un mundo imaginario llego de toda clase de animales con aspecto humano.

"Golazos" sigue exactamente las mismas pautas de guión de Captain Tsubasa en todos los sentidos. El clásico chavalín super dotado para el que comienza jugando al en la escuela y termina siendo una estrella.

"Supergol" parecía una secuela de Captain Tsubasa, pues al principio se hace una notable mención de esta, pero finalmente no tiene tanto que ver. "Rafael" llega a una escuela nueva con un equipo de fútbol más que lamentable, pero que consigue llegar a buen puerto sin demasiadas complicaciones. Cada episodio trata la vida de un miembro del equipo y sus problemas personales hasta que al final juegan contra el equipo de más nivel de la zona.



Aunque la serie "SuperGol" se presentó como una clara continuación de "Campeones" finalmente se desmarcó del original ofreciendo un argumento, en la misma linea, pero más variado y menos obsesionado por el fútbol.

Y estas son las principales series basadas en fútbol. Hay bastantes juegos basados en estas series pero la mayoría piden una estrategia y táctica tales que sin un fuerte conocimiento de la lengua nipona, difícilmente podríamos llegar a hacer un pase a derechas. Esperemos que los forofos os hayáis quedado a gusto, aunque sea medianamente.

El fútbol no es lo mío.







El «Shoot» de SN nos permitía jugar al fútbol al estilo tradicional aunque las caras de los jugadores y los textos (en japonés) nos recuerda que se trata en un cartucho basado en una serie de animación.

Matta ne!!
Gran Maestro de las Artes Parciales



VIVE TODA LA EMOCIÓN DEL FÚTBOL CON "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64" Y "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO"

El mejor juego de fútbol para Nintendo 64 y PlayStation

ISS64

HOBBY CONSOLAS: 97%
"El mejor simulador de fútbol de la historia."

NINTENDO ACCIÓN: 98%
"La ambientación es fenomenal y la jugabilidad, sorprendente."

ISSPRO

HOBBY CONSOLAS: 94%
"Un juego absolutamente genial"











Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02

